

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104324 - EMPRENEDORIA I INNOVACIÓ

Informació general

- Curs acadèmic 2025/26
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatoria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Segon
- Nombre de crèdits: 6
- Professorat:
 - Miguel Guillén Burguillos <mguillen@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Català

Classes impartides en català. Materials en català, castellà i anglès.

Presentació de l'assignatura

L'assignatura d'Emprenedoria i Innovació, juntament amb la d'Economia i Administració d'Empreses, formen una matèria compacta que té per objectiu capacitar l'alumnat per a treballar en l'entorn empresarial actual, caracteritzat per un alt nivell competitiu, una forta innovació i una necessitat de professionals amb iniciativa i empena.

Es tracta d'una assignatura de formació eminentment pràctica que s'orienta a les competències centrals de l'emprenedoria/innovació, segons allò que recull la recerca i la pràctica actual en aquest camp.

En superar l'assignatura, l'estudiant ha d'assolir un bon nivell en competències com ara: i) alertivitat (capacitat per detectar i identificar oportunitats), ii) creativitat (capacitat per donar resposta a oportunitats de forma original), i iii) iniciativa personal (capacitat per portar a terme la solució amb autonomia mobilitzant els recursos necessaris per aconseguir-ho).

La competència emprenedora/innovadora és essencial en la formació de l'alumnat titulat superior, segons el que estableix el vigent Marc Europeu Universitari (Entrecomp Framework/EU) i el que regula el nivell MECES2 (Ministeri d'Universitats). En aquest sentit, s'espera de les persones graduades que tinguin iniciativa, creativitat i autonomia per desenvolupar-se, sigui des de dins d'una organització ja establerta (com a intraemprenedor/a), o bé creant una iniciativa pròpia (com a emprenedors/es convencionals o com a emprenedors/es socials).

1 crèdits ECTS = 10 hores d'aprenentatge dirigit + 15 d'aprenentatge autònom = 25 hores de dedicació

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homofòbes, transfòbes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Específica

- E10_Aplicar processos, mètodes i tècniques per a desenvolupar la creativitat i la innovació en la realització audiovisual, en el desenvolupament multimèdia i en la programació de videojocs
- E12_Planificar estratègies empresarials relacionades amb els fenòmens econòmics i socials típics de la societat del benestar i la indústria de l'entreteniment digital. Convertir idees en actes de forma creativa i innovadora
- E19_Creació, administració i gestió d'empreses audiovisuals en la seva estructura industrial de producció, distribució i exhibició

Bàsiques i Generals

- G3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis per incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científic o ètic
- G4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat
- G5_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors, amb un alt grau d'autonomia

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

Bloc A: Fonaments en emprenedoria i innovació

Conceptes en emprenedoria i innovació. Investigació i estat de l'art en la matèria. Casos d'èxit en el sector. Innovació incremental i innovació disruptiva. Innovació oberta. Indústries culturals i indústries creatives (cadena de valor) i mercat. Gestió de la innovació. Finançament i inversió en emprenedoria. Capital llavor i capital risc. Competències emprenedores. Creativitat. Pensament en el disseny (*Design Thinking*). Disseny centrat en la persona. Disseny de Serveis. Metodologies àgils. *Lean StartUp*. Eines en emprenedoria i innovació. Equip emprenedor. Motivació, actitud i talent en emprenedoria i innovació. Equip eclèctic.

Bloc B: Disseny del projecte d'emprenedoria i innovació

En emprenedoria i innovació el fil conductor del projecte està en la creació de valor. La creació de valor es basa en la cerca de l'encaix problema-solució i l'encaix oferta-demanda. En base a aquesta assumpció, la persona emprenedora/innovadora és aquella que converteix en demanda un problema o una necessitat (no coberta, mal solucionada o que es pot solucionar millor amb noves tecnologies o nou coneixement).

Per tirar endavant un projecte innovador des de la filosofia *Agile* es poden diferenciar tres fases: investigació (problema a resoldre), ideació (solució) i validació/implementació (iniciativa de mercat). En cada fase es desenvolupen les competències d'emprenedoria/innovació del pla d'estudis en un aprenentatge per acció: en investigació, la competència d'identificar oportunitats, en ideació, la competència de la creativitat, i en validació, la competència de la iniciativa/passar a l'acció.

1. Fase d'Investigació (del problema/necessitat per identificar l'oportunitat)

1.1. Repte de partida.

Conceptes: Tendències. Tecnologies. Entorn. Cadena de valor. Anàlisi de *Stakeholders*

Mètodes: Anàlisi de dades. DAFO. PESTEL. 5 forces

Eina: Mapa mental d'enquadrament del repte

1.2. Recerca en zona de problema

Concepte: Problema. Necessitat

Mètodes: Entrevista qualitativa. Etnografia

Eina de desenvolupament: Mural d'observacions

1.3. Definició i marc d'oportunitat

Concepte: Empatia. *Insight*. Innovació

Mètodes: Síntesi de problema. Persona

Eina de desenvolupament: Mapa de síntesi per empatia

2. Fase d'Ideació en E & I (de l'oportunitat identificada a la solució a partir de la ideació)

2.1. Proposta de valor

Concepte: Valor. Idea

Mètodes: Pluja d'idees. Co-creació. Selecció/valoració d'idees

Eina de desenvolupament: Mapa d'idees

2.2. Idea de Negoci

Concepte: Model de negoci. Variables de negoci

Mètodes: Generació de valor

Eina de desenvolupament: *Canvas* de model de negoci

2.3. Oferta única de valor

Concepte: Experiència de client. Producte mínim viable

Mètodes: Prototip conceptual. Prototip funcional

Eina de desenvolupament: Mapa de viatge de client (*Service Blueprint*)

3. Fase de Validació en E & I (de la solució delimitada en una primera iteració a una oferta de mercat competitiva i capaç de captar demanda)

3.1. Generació de clients

Concepte: Generació de Client. Mercat. Escalabilitat

Mètodes: *Lean Startup*. *MVP*

Eina de desenvolupament: *Canvas* de validació

3.2. Full de ruta financer

Concepte: Compte de resultats. Balanç. Tresoreria. Inversió

Mètodes: Mètriques. Experiments. Pla econòmic i financer

Eina de desenvolupament: Full de ruta financer

3.3. Llançament de la iniciativa/demanda

Concepte: Capital llavor. Fòrum d'inversió. *StartUp*

Mètodes: Cas de negoci

Eina de desenvolupament: Mapa mental del *pitch*

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 08 - Treball digne i creixement econòmic
- 04 - Educació de qualitat

Activitats i Sistema d'avaluació

Sistema d'avaluació:

- 20% de la nota final: activitats individuals que es lliuraran durant el trimestre a través d'eCampus (4 activitats x 5% de la nota final cadascuna). No s'admetran activitats lliurades fora de termini.
- 40% de la nota final: activitats en equip (pràctiques) que es lliuraran durant el trimestre a través d'eCampus (4 activitats x 10% de la nota final cadascuna d'elles). No s'admetran activitats lliurades fora de termini.
- 10% de la nota final: prova parcial teòrica en el transcurs del trimestre. No elimina teoria de cara a l'examen final.
- 30% de la nota final: examen final (part teòrica + part corresponent al que s'ha treballat a les pràctiques).

La nota final de l'assignatura serà la mitjana ponderada segons els percentatges citats anteriorment, sempre i quan a l'examen final s'obtingui una nota mínima de 5 sobre 10. En cas que aquesta estigui per sota de 5, la nota final d'assignatura serà la de l'examen i caldrà anar a recuperació. Els estudiants que no es presentin a l'examen final tindran una qualificació de "no presentat" i no es tindran en compte les activitats lliurades durant el trimestre.

Recuperació: en el període d'exàmens de recuperació només es pot recuperar l'examen final (30% de la nota final), només els alumnes que l'hagin suspès. No es poden recuperar les activitats lliurades durant el trimestre (activitats individuals, activitats en equip i prova parcial teòrica).

NOTA IMPORTANT:

La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspès a l'assignatura. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es prenguin les mesures disciplinàries corresponents.

Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Bibliografia i Recursos

- BLANK, Steve and DORF, Bob (2020). The startup owner's manual: The step-by-step guide for building a great company. John Wiley & Sons.
-

CLARK, Tím, OSTERWALDER, Alexander y PIGNEUR, Yves (2012). Tu modelo de negocio. Barcelona: Ediciones Deusto.

- LÁZARO ESTEBAN, Jesús. Tu business plan ¡en un pím pam! [en línea]. Barcelona: Editorial UOC, 2015. ISBN 9788491160069 [consulta: 22 de maig de 2024]. Disponible a: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliouocsp-ebooks/detail.action?docID=4570153>
- RIES, Eric (2011). The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful businesses. Crown Currency.
- SALINAS SÁNCHEZ, José Manuel et al. (2018). Empresa e iniciativa emprendedora. Madrid: McGraw-Hill
- TEODORO SADURNÍ, Jaume (2021, September). Design thinking for competency-based entrepreneurship education: The toolboard methodology. In European Conference on Innovation and Entrepreneurship (pp. 1027-R29). Academic Conferences International Limited.
- WILLIAMS, Kevan. Brilliant Business Plan [en línea]. Londres, UK.: Pearson Education Limited, 2012. ISBN 9780273742548 [consulta: 22 de maig de 2024]. Disponible a: <https://learning.oreilly.com/library/view/brilliant-business-plan/9780273742524/>
- OSTERWALDER, Alexander y PIGNEUR, Yves (2011). Generación de modelos de negocio. Barcelona: Ediciones Deusto.
- TEODORO SADURNÍ, Jaume (2021). Metodología ToolBoard Canvas para prácticas. Documento de trabajo
- TEODORO SADURNÍ, Jaume (2021). ToolBoard (apuntes de clase). Documento de trabajo